Vražda, která se vyplatí: Za zabití každého protivníka dostanete zkušenostní body - čím silnější, tím víc.





TO → JSTE VY

Povědomé tváře
Vzpomínáte si na komické duo vojáků, které se objevilo ve *FFVII*? Jmenovali se Biggs a Wedge a na úplném začátku *FFVI* za ně můžete chvíli hrát.

FINAL FANTASY VI

Látka, ze které jsou utkány sny.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **SQUARE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VII
NERECENZOVÁNO
Stále nejlepší RPG všech dob.

FINAL FANTASY IX
PSM34 9/10
Nejnovější přírůstek do rodiny a to velmi solidní.



Magie je špatná, ááno? Díky ní málem došlo k totální a neřízené apokalypse - a to rozhodně nebylo dobré. Apokalypsa je totiž o hodně horší věc než třeba dušená mrkev, a tudíž není divu, že celých tisíc let se už vládci „steampunkového" království snaží dohlížet na to, aby se kouzelnická pakáž likvidovala už v embryonálním zárodku. Jenže pak přišla dívka jménem Terra, která si toho sice o své minulosti moc nepamatuje, ale zato ze sebe vysmrkává kouzla s nonšalancí nastydlého slona. A hned je rušno. Někteří ji chtějí zabít, někteří využít a někteří (jeden ustavičně nadržený vladař a jeden zloděj, které preferuje označení „hledač pokladů") ji chtějí dokonce zachránit. A to jsme jen na začátku dlouhé cesty.

Smekněte pokrývku hlavy a zasalutujte - přichází klasika. *Final Fantasy VI*. Zatímco v Japonsku se z ní mohli těšit už před skoro deseti lety (tehdy ještě nikoliv na PlayStationu, ale na SNES), my, které matka příroda nevybavila šikmýma očima, jsme si museli trpělivě počkat. A dočkali jsme se. Je vážně škoda, že tu ta hra nebyla už dřív. Ať chceme nebo ne, její stáří ji přece jen trochu handicapuje a staví jí do pozice muzeálního kousku, který je dobrý tak leda k umístění do vitríny a ukazování exkurzím. A to není fér. Protože tahle hra má pořád ještě co říct. Pravda, grafika není zrovna z nejmodernějších - což s vámi trhne tím spíš, že firma Square ke hře přibalila nové exkluzivní intro. Po typicky squareovsky dokonalé počítačové animaci vás návrat do herní historie patrně přece jen trochu vyvede z konceptu.

Ovšem když to vydýcháte a dáte *Final Fantasy* šanci, zjistíte, že dobrá hra nemusí mít vždycky nutně dokonalou grafiku. *Final Fantasy* s pořadovým číslem VI má totiž přesně to, čím si získaly pozdější díly série svou kultovní proslulost - silný, rozvětvený a pomalu se odhalující příběh, mix fantasy s technikou, postavy, ke kterým se snadno přisajete, zvraty, které vás zaručeně dostanou, a bojový

„Jsme na začátku dlouhé cesty..."



Cestovka: Poznejte svět, navštivte půvabné vesničky a zabijte spoustu lidí!



Pěšky i vozem: S pomocí Chocobů můžete cestovat rychleji - i když je svět najednou placatý.







Profíci v akci: Samozřejmě, že máte speciální útoky, kterými můžete kosit protivníky.





Vraž mu jednu: Souboje jsou na kola a druhů útoků je na kila.





Tvorba postavy

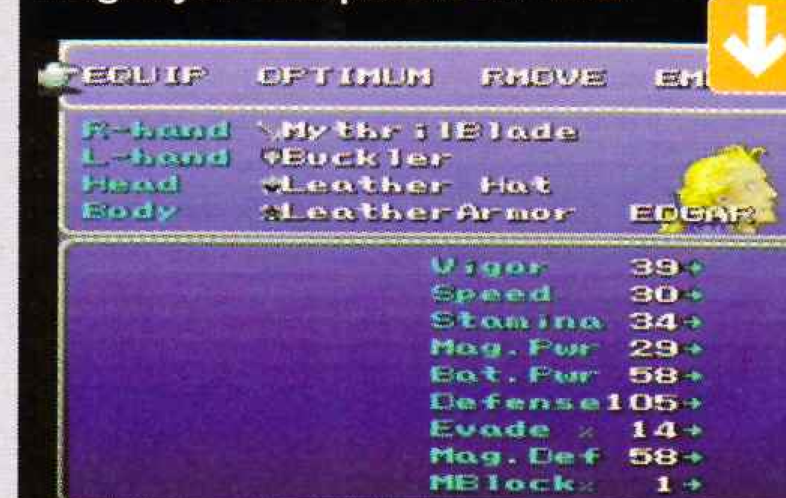
Abyste vyhráli, musíte vědět, jak vylepšovat své hrdiny...



Vážně užitečné: Vklouzněte do téhle tabulky a můžete se prohrabat ve vašich magických schopnostech. Milé.



Kontrola: Omrkněte stav vašeho týmu a hned uvidíte, kdo potřebuje před další bitvou nějaký ten životabudič.

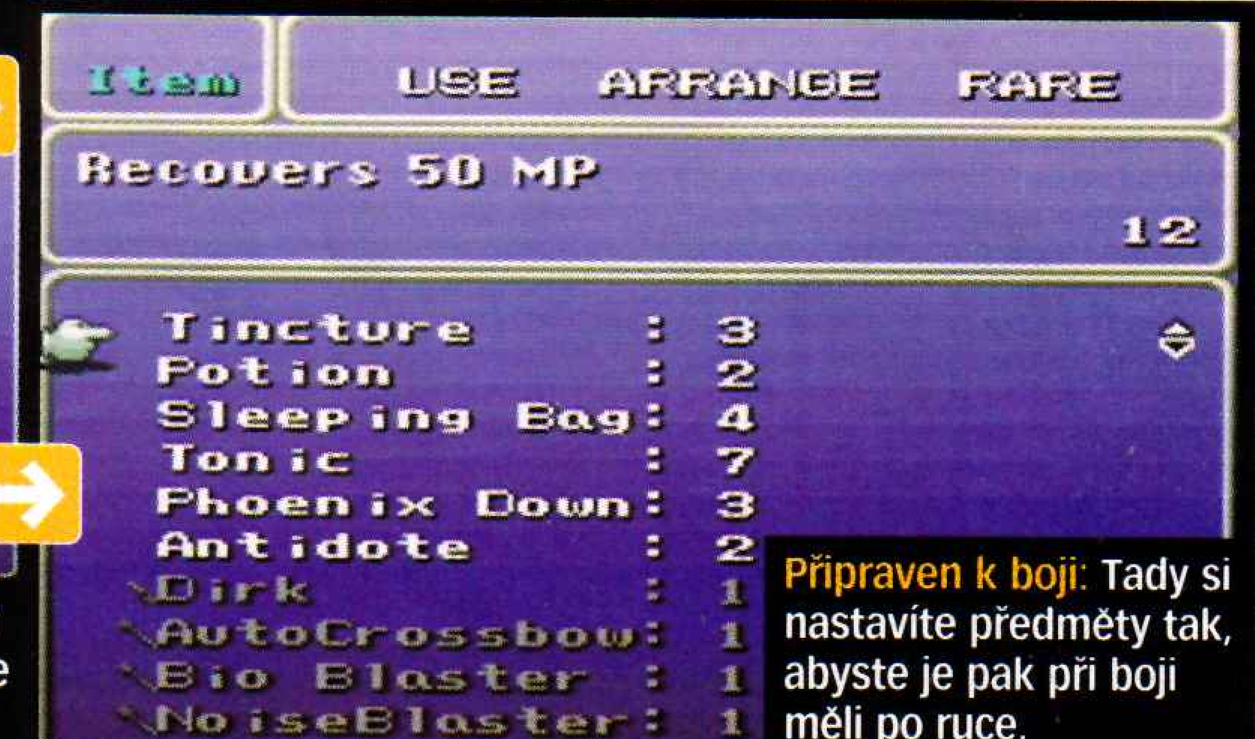


Zbrojení: Našli jste novou zbraň? Tak se mrkněte, jestli je vám k něčemu a o kolik s ní vaše postava zesílí.

Stejně jako v ostatních RPGčkách jde i ve *Final Fantasy* o to, jak co nejlépe vybavit své hrdiny. A jsou toho tady tuny - tuny věcí, kterými můžete udělat ze svých bijců takové řízky, že se bez problému můžou postavit celému impériu. Ať už jim budete vybírat magické útoky, vybavovat je zbraněmi nebo používat relikvie - v téhle obrazovce se dozvíte všechno, co budete potřebovat.



Záplava informací: Tahle obrazovka vám řekne o vaší postavě všechno, co chcete vědět.



Připraven k boji: Tady si nastavíte předměty tak, abyste je pak při boji měli po ruce.

systém, který vám umožňuje strategizovat. Pokud jste hráli další díly, tak do šestky vklouznete jako do prošlápnutých kanad. Je tu všechno tak, jak má být - včetně pěstování chocobů. Dokonce se tady zjevují i mooglové, kteří pak na dva díly z příběhů úplně zmizeli.

A ještě k těm bojům, protože především v nich posunula *Final Fantasy VI* herní svět (nebo alespoň svůj vlastní svět) o pár světelných let kupředu. Právě v šestce byly totiž poprvé použity Break limity, materie a dokonce i vyvolávání Géefek, které za vás praští soupeře do nosu, až mu z něj vytryskne malinovka - i když se tady ještě jmenují espeři. Prostě, pokud sedmička vytvořila grafický standard hry, šestka udělala to samé, co

MŮŽETE...



● **STVOŘIT LEGENDU** From zero to hero - to platí v každém RPG a ve *Final Fantasy* zvlášť. Za každou zabitou příšeru dostáváte zkušenostní body a po nakynutí bodů se vám zvedne úroveň.



● **KOUKAT A ŠPRTAT** Vaše postavy se budou učit úplně nové triky a získávat nové schopnosti. Třeba tady se zrovna vaše hrdinka nabiflovala kouzlo Antidote, kterým dokáže uzdravit své otrávené souputníky.



Kulturní vložka: Návštěva starobylého hradu. Prosím, navlečte si papuče.



Každý začátek je těžký: Tak takhle to všechno začíná. To zelenovlasé vzadu jste vy.

se týče systému bojů. Jinak herní systém zůstává stejný - několikačlenná skupinka, procházení světa, otvírání truhel, prokecávání obyvatel, vylepšování výstroje...

Je ovšem fakt, že hratelnost ještě není tak vybroušená jako v následujících dílech. Hráč (alespoň ze začátku) prochází hrou jako kulka pudingem a v podstatě nemá ani moc důvod se snažit vylepšovat. Už skoro od samotného začátku máte tolik magenergie, že ji ani nestačíte spotřebovat a klidně byste mohli zbytky posílat hladovějícím dětem do Somálska. A navíc máte tak silné chvaty, že na většinu příšer stačí tak jeden, dva, a už mizí z obrazovky. Díky tomu se to celé rychle mění v monotónní likvidování slabých (a pořád



Poklady: Není od věci se občas porozhlédnout kolem. Můžete najít i pár užitečných věcí.


Bombastický úvod: Nové vydání, nové intro. Tentokrát v dokonalé grafice.


Usměj se, holka: Je to hlavní kočka hry a ještě k tomu vládkyně magie. Tak by se mohla usmát.


Mozková hygiena: Terra právě prošla pořádným vymytím mozku. Teď si jde umýt krk.


Není nad magory: Když se někdo jmenuje Kefka, co od něj také čekat.



ZONA ÚDERU

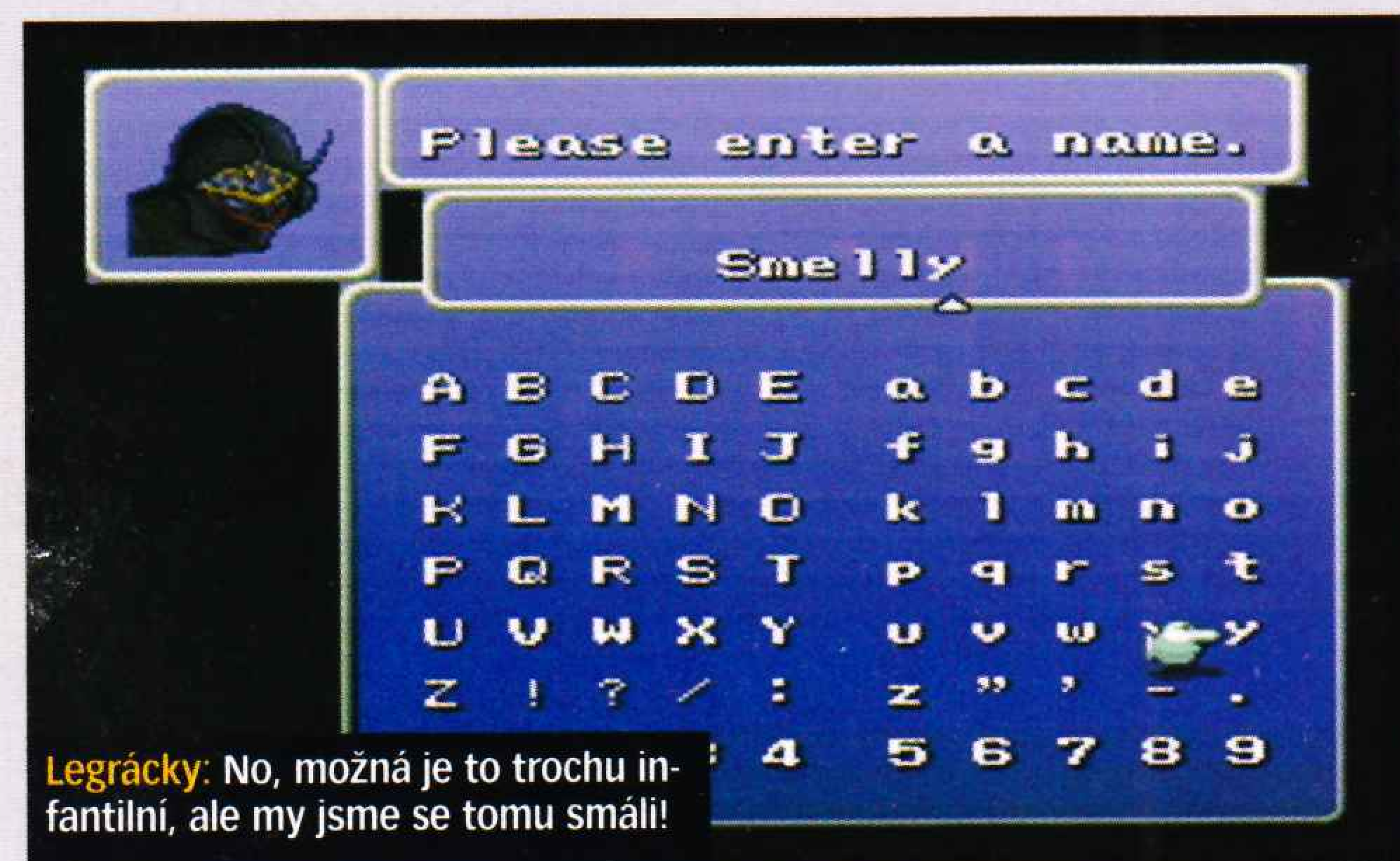
Pobijte je! Hned na začátku vám dá hra hned několik zbraní hromadného ničení - ať už jde o kulometný samostříl, tenhle bioplyn, nebo kouzla, která můžete díky tlačítku L1 vrhnout na celé skupiny.


Jízdní garda: Když jezdectvo, tak zásadně na Chocobech. Tak mě napadá, znají tam vůbec koně?



Naladěno na fantasy

Co dělá z *Final Fantasy* tak dokonalou RPG sérii? Pojďme se na tuhle legendu podívat trochu víc zblízka.



Legrácky: No, možná je to trochu infantilní, ale my jsme se tomu smáli!

Asi nejúžasnější ingrediencí, která dodává *Final Fantasy* tu správnou a neopakovatelnou chuť, je to, jak se hra kolem vás vyvíjí. Postavy procházejí duševními změnami, hra před vámi otvírá nové možnosti a plochy, komorní příběh se postupně nabaluje jako sněhová koule do podoby globálního konfliktu a i vaše zbraně se mění a přecházejí z kapesních kudliček do magických mečů, při jejichž úderech se chvěje země.

Prostě před vámi se vyvíjí svět a vy jste do něj postupně čím dál víc vtahováni. Samozřejmě se o tohle pokouší snad všechny RPGčka, ale co naplat - sérii *Final Fantasy* to jde nejlépe.

Je třeba upřímně říct, že tyhle hry jsou daleko lineárnější, než jak zpočátku vypadají - což ale není na škodu. Je tu pořád dost věcí, které můžete ovlivnit - buď svými odpověďmi při zdvořilostní konverzaci, či tím, co jste objevili či neobjevili při procházení světa.

Dokonce i takový prostý úkon, jakým je pojmenování vašich hrdinů vám může přinést spoustu netušené a infantilní zábavy - jen se podívejte výš. A věřte nám, už jsme viděli i podstatně méně slušnější příklady hráčské fantazie.

těch samých) monster, které na vás stále odněkud vyskakují. Já vím, je to tak i v dalších dílech (alespoň s tím zjevováním příšer odnikud) - ale tady je to brané opravdu v masovém měřítku. Teprve souboje se silnějšími bossy jsou zajímavější a vyžadují trochu přemýšlení.

Final Fantasy VI je RPG ve starém duchu, s jednoduchou (ale když si na ní zvyknete, tak zjistíte, že ne špatnou) grafikou a ve stylu, který dnes spíš už vidíte na Gameboyi než na větších počítačových kastlích. Tudíž nic pro lidi, kteří žánr RPG teprve oťukávají a dívají se mu na zuby, jestli je zdravý a jestli toho hodně vydrží. Ty by tyhle hra mohla leda tak odradit. *Final Fantasy VI* je pro fajnšmekry a sběratele, kteří chtějí vědět, jak to všechno začalo, a kteří dokážou odhlédnout od jednoduchého zpracování a vidět perly nápadů a diamantová ostří příběhových zvratů. Pro ty přináší *Final Fantasy VI* víc než šedesát hodin hry - což je mimochodem tak o dvacet hodin víc, než kolik vám zabere hraní devítky (pokud se samozřejmě flákáte a prolejzáte, co se dá - jinak je to tak o třicet hodin víc). A až to dohrajete, můžete čekat a sázet se, jestli se dřív objeví na trhu desítka nebo další retro cédéčko s pětkou.

Jiří Pavlovský

„Před vámi se vyvíjí svět a vy jste do něj vtahováni."

MŮŽETE...


JEZDIT NA CHOCOBOVI
Nemusíte se bát, že byste tady neměli svá oblíbená přerostlá kuřata. Stačí se stavit ve stájích v South Figaru a za mírný poplatek se můžete projet po okolí. I když je grafika odpudivá, aspoň si neprošoupete boty a nebudou vás otravovat davy nepřátel.

PS: Hra se prodává za hodně solidních 599 Kč a majitele PS2 jistě potěší i přiložené demo FF10.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

- **GRAFIKA 5** — Starodávná, ale na svou dobu dobrá.
- **HRATELNOST 8** — Základ žánru playstationových RPG.
- **ŽIVOTNOST 9** — Šedesát hodin minimálně.

CELKOVĚ 8
Nenechte se mýlit. Pod obstarožním vzhledem se ukrývá silný herní motor.

